

DAFTAR PUSTAKA

Book

- Achmad, Sri Wintala. 2016. Sejarah Kerajaan-kerajaan Besar di Nusantara. Yogyakarta: Penerbit Araska.
- Afrizal. 2014. Metode Penelitian Kualitatif – Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ghony, M Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2012. Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Junaedi, Ahmad. 2003. Perancangan Logo. Bandung: PT Tesapura.
- Kasiram, Moh. 2008. Metodologi Penelitian. Malang: UIN-Malang Pers.
- Klimchuk, Marianne Rosner dan Sandia A. Krasovec. 2007. Desain Kemasan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kotler, Phillip, dan Armstrong. 2012. Prinsip-prinsip Pemasaran. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Laraswati, Sekar Arum dan Sudrajat. 2019. Pendalaman Buku Teks: IPS Terpadu untuk SMP Kelas VIII edisi 2B. Jakarta: Penerbit Yudhistira.
- Lexy J. Moleong. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mantra, Ida Bagoes. 2008. Filsafat Penelitian dan Metode Penelitian Sosial. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Oktorino, Nino. 2018. Perang Terlama Belanda: Kisah Perang Aceh 1873 – 1913. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rohani, Ahmad. 1997. Media Instruksional Edukatif. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rustan, Suriyanto. 2009. Layout, Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis, 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabela.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Soedarso, Sp .1990. Tinjauan Seni. Yogyakarta: Suku Dayar Sana.
- Caillouis, Roger.2001. Man, Play, and Games: Chapters 1. Penerjemah. Glencoe: The Free Press of Glencoe, Inc. http://creativegames.org.uk/modules/Intro_Game_Studies/Caillois_Man_Play_Games_Chapters1_2-2001.pdf (diakses 10 Februari 2020, 08.14).
- Fullerton, Tracy. 2008. Game Design Workshop – A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. 2nd Edition. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers. <http://host.conseiljedi.com/~kira/Game%20Design%20Workshop-A%20playcentric%20approach%20to%20creating%20innovative%20games-2nd%20Edition.pdf> (diakses 14 Februari 2020, 10.40).

Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen-elemen Dalam Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Nirman. Vol.1, No. 1.

DK Aditya, AK Febriana. 2019. *Digital Game Prototyping Using Board Game / Table Top as it's Mock Up Case Study: Taman Putroe Phang Game Project*. 6th Bandung Creative Movement 2019. <https://www.neliti.com/publications/302034/digital-game-prototyping-using-board-gametable-top-as-its-mock-up-case-study-tam> (diakses 20 Februari 2020, 16.00)

DK Aditya, MIP Koesoemadinata, S Hidayat, T Wahab. 2018. *Board games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board game Project Based On Astrological System of Kolenjer*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal. Vol. 4. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/bcm-17/25892167> (diakses 20 Februari 2020, 17.10).

Adityo, Sutrisno. 2013. *Teori Permainan Game Theory*. <https://sutrisnoadityo.wordpress.com/2013/10/12/teori-permainan-game-theory/> (diakses 17 Februari 2020, 17.20).

Der Nederlandse Krijgsmacht. Aceh War. <https://nederlandsekrijgsmacht.nl/index.php/kl/375-koninklijk-nederlandsch-indisch-leger/expedities-van-het-knil/atjeh-oorlog> (diakses 3 Maret 2020, 02.00).

Toruan, Elsa dan Agassi Moriand. 2018. *Apakah Pelajaran Sejarah Membosankan?* <https://kumparan.com/millennial/apakah-pelajaran-sejarah-membosankan> (diakses 16 Februari 2020, 03.30).

Warto. 2017. *Kesadaran Sejarah Generasi Muda*. <http://pendidikan-sejarah.fis.uny.ac.id/sites/pendidikan-sejarah.fis.uny.ac.id/files/KESADARAN%20SEJARAH%20GENERASI%20%20MUDA.pdf> (diakses 16 Februari 2020, 05,40).

Board gamegeek. 7 Wonders.
https://board_gamegeek.com/board_game/68448/7-wonders (diakses 11
Maret 2020, 20.50).

Website Gramedia.
<https://www.gramedia.com/api/amp/product/smp-kelas-viii-pbt-ips-terpadu-jilid-2b-semester-2-kurikulum-2013-revisi/> (diakses 11 Maret
2020, 16.10).

Website Kummara.
<https://kummara.com/> (diakses 5 Maret 2020, 19,00).